

SPELREGELS



een spel van

wikifin
Voor jouw vragen over geld



Uit verschillende studies blijkt dat goede financiële gewoonten best zo jong mogelijk worden aangeleerd. 'ABC van het Budget' laat leerlingen van het lager onderwijs kennismaken met budgetbeheer door schoolbenodigdheden aan te kopen. Ze moeten keuzes maken en leren het verschil tussen een behoefte en een verlangen.

*Dit **spel is flexibel**: leerkrachten kunnen het meerdere keren spelen tijdens het schooljaar en het aanpassen aan het niveau van de leerlingen.*



1. BESCHRIJVING VAN HET SPEL

LEEFTIJD

'ABC van het Budget' is bedoeld voor leerlingen van de **eerste graad van het lager onderwijs** (leerlingen van 6 tot 8 jaar).

AANTAL SPELERS

Maximum 30 leerlingen, verdeeld in groepjes door loting.

Aantal spelers **per winkel**:

- **Verkopers**: minimum 1, maximum 1 groepje van 2
- **Klanten**: minimum 1, maximum 2 groepjes van 4

DUUR VAN HET SPEL

1 lesuur.

Trek ongeveer 30 minuten uit voor een eerste spelronde, uitleg inbegrepen. De rest van het lesuur kan je een tweede spelronde spelen waarbij de rollen van verkopers en klanten opnieuw worden verdeeld.



2. VOORBEREIDING EN INSTALLATIE



We raden je aan om het spel in een groot lokaal te spelen (polyvalente ruimte, refter ...).

Reken op 15 à 20 minuten om alles voor te bereiden en klaar te zetten.

In 'Punt 4. Materiaal' wordt de inhoud van de speldoos toegelicht.

1 Plaats (maximum) 3 tafels, dit zijn de winkels

In elke winkel neemt de verkoper (of het groepje verkopers) aan één kant van de tafel plaats. Aan de overkant van de tafel is **meer ruimte** nodig: de klanten moeten kunnen aanschuiven in een rij.

Aan de kant van de klanten plaats je, in de kleur van de winkel:

• Links de grote kaart met 'vervoermiddel'.



• Rechts de grote kaart met 'vervoermiddel'.



2 Bereid de rolverdeling voor

Stop voor de verdeling van de rollen evenveel kleine 'rolkaartjes' in het stoffen zakje als er leerlingen zijn. Deze kaartjes bepalen de rol van een leerling: of hij een klant of verkoper is, en in welke winkel hij speelt.

VERKOPER

KLANT

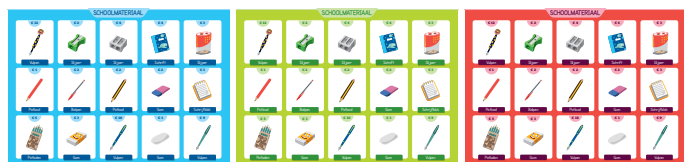


3 Hang de 3 posters aan de muur

De posters tonen alle schoolmateriaal dat beschikbaar is in de 3 winkels. Zorg dat ze goed zichtbaar zijn voor de klanten terwijl ze aanschuiven om hun aankopen te doen.

Voor elke poster:

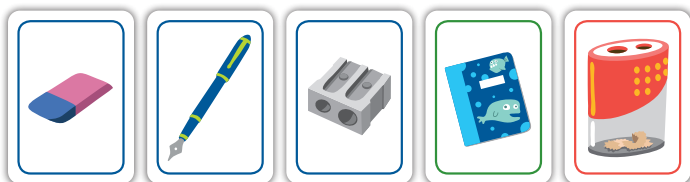
- Rectozijde: ronde prijzen
- Versozijde: prijzen met kommagetallen



- 4 Leg op elke tafel 1 Winkel-spelbord van A3-formaat met ofwel de ronde prijzen (rectozijde), ofwel de prijzen met kommagetallen (versozijde).



- 5 Leg de kaarten met de verschillende schoolbenodigdheden op de juiste vakjes van het Winkel-spelbord. Let hierbij op de winkelkleur.



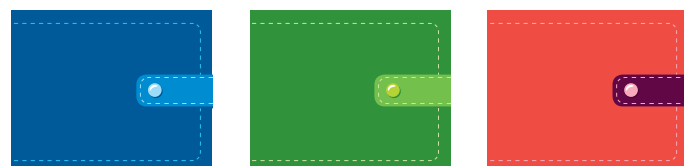
- 6 Leg de pennenzakken en de lijst met schoolbenodigdheden op de tafel aan de kant van de klanten

Per winkel zijn er 2 verschillende pennenzakken, de lijst van schoolbenodigdheden is voor iedereen dezelfde.



- 7 Bereid de portefeuilles van de groepjes klanten voor

We raden een budget van 20 euro aan. Je kan het budget verhogen of verlagen in functie van het niveau van de leerlingen. Kies zelf of je enkel muntstukken of bankbiljetten, of beiden in de portefeuille stopt. Het gebruik van eurocenten (decimale getallen) is optioneel.



- 8 Bereid de kassa's van de verkopers voor (1 kassadoos per winkel)

Verdeel het overige geld evenredig over de kassa's van de verkopers. Zo hebben ze wisselgeld.



3. VERLOOP VAN HET SPEL

Het nieuwe schooljaar begint!

Zoals elk jaar hebben de leerlingen schoolmateriaal nodig. Leg uit dat ze dit jaar hun aankopen zelf mogen doen.

Om te bepalen welke rol de leerlingen krijgen, in welk groepje ze zitten en in welke winkel ze spelen, laat je iedereen een rolkaartje trekken uit het stoffen zakje.

De leerling die een kaartje pakt, ontdekt zo of hij:

- Verkoper is en in welke winkel (de rode, de groene of de blauwe).
- Klant is, in welke winkel (de rode, de groene of de blauwe) en in welk groepje (groepje 'step' of groepje 'fiets').

De klanten gaan naar de winkel met dezelfde kleur als hun kleine rolkaart 'vervoermiddel'. Om groepjes te maken, plaatsen de leerlingen die een kleine rolkaart hebben getrokken zich voor de grote kaart die je eerder aan de linkerkant van het spelbord hebt gelegd. De leerlingen die een kleine rolkaart hebben getrokken, plaatsen zich voor de grote kaart die rechts op het bord ligt. De verkopers gaan aan de verkoperskant staan met dezelfde kleur als hun kleine rolkaart.

De leerlingen ontdekken hun winkel met:

- Het spelbord met de verschillende schoolbenodigdheden die te koop worden aangeboden. Als er geen kaarten meer op een product liggen, betekent dit dat de voorraad op is.
- De kassa met wisselgeld.
- De reuzeposter met het beschikbare schoolmateriaal en de prijzen ervan (rectozijde met ronde prijzen, versozijde met prijzen met kommagetallen).

Geef aan de klanten hun portefeuille en hun pennenzak met de lijst met schoolbenodigdheden.

De klanten checken welke schoolbenodigdheden al in hun pennenzak zitten (...), en welke schoolbenodigdheden ze nog moeten kopen.

- In de pennenzak zitten enkele schoolbenodigdheden die nog in goede staat zijn en die ze dus niet opnieuw moeten kopen. Per winkel zijn er 2 verschillende pennenzakken.
- De lijst van benodigdheden is dezelfde voor alle klanten: in totaal hebben ze 3 gommen, 5 potloden, 1 puntenslijper en 1 vulpen nodig.

De leerlingen moeten dus niet alles kopen. Ze moeten eerst de inhoud van hun pennenzak controleren en dan bepalen welk schoolmateriaal ze moeten kopen.


Het team mag beginnen. Het team staat achter het team en vormt een rij voor de winkel.

Willen de leerlingen aan het einde van de spelronde iets nieuws kopen dat ze niet nodig hebben volgens hun lijstje met schoolbenodigdheden, dan mogen ze een "extraatje" kopen, op voorwaarde dat ze genoeg geld hebben.



1, 2, 3 ... GO! HET SPEL KAN BEGINNEN!

De klanten komen de winkel binnen, begroeten de verkopers en doen hun eerste aankoop.

 *Terwijl ze in de rij aanschuiven, overleggen de klanten – op basis van de poster – welke schoolbenodigdheden ze gaan kopen. Opgelet! Wanneer de leerlingen in groepjes spelen, beslissen ze dus samen welke schoolbenodigdheden en welke variant (lage, middelste, hoge prijsklasse) ze willen kopen.*

Als het artikel dat de leerlingen willen kopen op is, moeten ze een alternatief kiezen binnen hun budget.



De leerlingen moeten goed controleren of de betalingen correct zijn. Noch de klanten, noch de verkopers hebben er immers baat bij geld te verliezen ;-).

Zodra ze hun aankoop hebben betaald, stoppen de klanten het eventueel ontvangen wisselgeld in hun portefeuille. De verkopers geven de klanten de kaartjes met daarop de schoolbenodigdheden die ze hebben gekocht. De kopers stoppen die kaartjes in hun pennenzak.

Per winkelbezoek mogen de klanten slechts één soort product kopen, geen combinatie van verschillende soorten producten. Dus bijvoorbeeld wel 2 gommen, maar niet een gom EN een potlood.

Als de klanten hun aankoop hebben gedaan, gaan ze achteraan in de rij staan.

De klanten moeten ervoor zorgen dat ze aan het einde van de spelronde alle verplichte schoolbenodigdheden in hun pennenzak hebben, **en dit binnen het vooropgestelde budget.**

 *Er zijn geen verliezers of winnaars in dit spel.
“Als je leerlingen begrijpen hoe ze een budget moeten beheren, dan hebben ze gewonnen!”*


IS REKENEN NIEUW VOOR DE LEERLINGEN?

In dat geval zijn de instructies heel eenvoudig:

- Bepaal welke leerlingen verkopers en welke leerlingen klanten zijn, zonder dat ze een rolkaartje moeten nemen.
- Geef de klanten een portefeuille met daarin een bedrag dat aansluit bij hun leerniveau.
- Geef een kassa aan de verkopers, zodat ze, indien nodig, geld kunnen teruggeven aan de klanten.
- Zeg hoeveel schoolbenodigdheden (1 of meer) de klanten moeten kopen. Ze kopen naar keuze, zonder lijst of pennenzak, maar zorgen er wel voor dat ze binnen hun budget blijven.
- Controleer of de betalingen correct verlopen.

 *Naargelang de vaardigheden van de leerlingen pas je het volgende aan:*





- **Het startbudget in de portefeuilles**
Het aangeraden budget is 10 euro.

- **Het aantal leerlingen dat het spel speelt**

Je zal in verschillende mate ondersteuning moeten bieden. We raden aan het spel eerst in kleine groepjes te spelen. Eens alle leerlingen het spel begrijpen, kan je de hele klas tegelijk laten spelen.

4. MATERIAAL

De speldoos bevat:

- **Deze handleiding**
- **Het volgende materiaal:**
 - 3 posters voor aan de muur
Elke poster toont het schoolmateriaal dat in alle winkels wordt verkocht, samen met de prijs:
 - Rectozijde: ronde prijzen
 - Versozijde: prijzen met kommagetallen
 - 3 x 2 grote kaartjes ‘vervoermiddel’:  of  (rood, groen, blauw)
 - 3 x 10 kleine rolkaartjes: 3 x 2 kaartjes met ‘verkoper’, 3 x 4 kaartjes met ‘klant  ’ en 3 x 4 kaartjes ‘klant  ’
 - 1 stoffen zakje met trekkoord voor de kleine rolkaartjes
 - 3 sets in een verschillende kleur (1 per winkel) met volgend materiaal voor elke winkel:
 - 1 ‘Winkel’-spelbord, A3-formaat
 - 2 lijstjes met het nodige schoolmateriaal en de pennenzakken
 - 2 portefeuilles
 - 1 kassadoos voor de verkoper(s)
 - 50 muntstukken van 0,10 euro
 - 25 muntstukken van 0,20 euro
 - 10 muntstukken van 0,50 euro
 - 40 muntstukken van 1 euro
 - 20 muntstukken van 2 euro
 - 8 biljetten van 5 euro
 - 4 biljetten van 10 euro
 - 2 biljetten van 20 euro
 - 45 kaarten met de verschillende schoolbenodigdheden die de leerlingen kunnen kopen


5. NABESPREKING

Nadat ze alle schoolmateriaal op hun lijst hebben gekocht, komen de groepjes samen voor een nabespreking.

Vergelijk de verschillende keuzes van de groepjes, zonder te oordelen.

Stel elk groepje minstens één vraag, bijvoorbeeld:

- Had je zin om iets te kopen dat niet op de lijst stond?
- Werden je keuzes beïnvloed door de andere spelers van je groepje?
- Welke keuzes zou je hebben gemaakt als je alleen had gespeeld?
- Waarom heb je de doos potloden van 5 euro niet gekozen?
- Wat was je favoriete product? Heb je het gekocht? Waarom?
- Had je geld over nadat je het schoolmateriaal op je lijstje had gekocht?
- Waarom heb je de duurste vulpen niet gekocht?
- Is de duurste vulpen met je favoriete held erop een behoefte of een verlangen?
- Wat is het verschil tussen een behoefte en een verlangen?

 *Als je het spel voor de eerste keer speelt, kan je het verhaal ‘De pen van Julie’ voorlezen aan het einde van de spelronde. Dat verhaal kan gratis worden gedownload via <https://www.wikifin.be/nl/wikifin-school>. In het verhaal wordt het verschil uitgelegd tussen een behoefte en een verlangen.*

Om de begrippen ‘behoefte’ en ‘verlangen’ uit te leggen, kan je de woordenlijst verderop in deze handleiding gebruiken.

Bij het verhaal ‘De pen van Julie’ hoort ook een lesfiche, die beschikbaar is via Wikifin School.

EEN STAPJE VERDER ...

Om langer te stil te staan bij het begrip 'sparen', kan een extra spelronde worden gespeeld met leerlingen die meer vertrouwd zijn met 'ABC van het Budget'.

De groepjes keren terug naar hun winkel en krijgen de volgende situatie: 'Jammer genoeg ben je kort na het begin van het schooljaar een potlood kwijtgeraakt. Je moet dus een nieuw kopen. Wat doe je? Heb je nog geld over?'

Om de leerlingen te laten nadenken over deze nieuwe situatie kan je volgende vragen stellen:

- Verandert een extra potlood iets aan je aankopen/budget? Moet je bepaalde aankopen laten vallen of aanpassen om genoeg geld over te hebben om een extra potlood te kopen?
- Welke oplossingen zijn mogelijk om dat nieuwe potlood te kopen zonder je budget te overschrijden?

WOORDENLIJST

- Iets wat we echt nodig hebben of wat echt nuttig is om te leven, noemen we een **behoefte** of een **nood**. Zo heb je bijvoorbeeld nood aan water en aan slaap.
- We spreken van een **verlangen** of **iets kopen voor het plezier** wanneer je dingen koopt die niet noodzakelijk zijn om te leven. Zo heb je bijvoorbeeld zin in een dagje aan zee, zin in snoep ...
- Een **onvoorziene uitgave** is iets wat we niet onmiddellijk van plan waren te kopen. Indien ik bijvoorbeeld mijn boek van de bibliotheek verlies, dan moet ik een boete betalen.
- **Sparen** doe je wanneer je beslist om geld niet uit te geven. Je bewaart het voor later of om er iets mee te kopen op het moment dat je er voldoende geld voor hebt.
- Je **budget opvolgen** doe je door rekening te houden met hoeveel geld je hebt wanneer je geld uitgeeft.

Met 'ABC van het Budget' werk je aan de volgende onderwijsdoelen van het lager onderwijs:

«ABC van het Budget» laat leerlingen kennismaken met budgetbeheer.

Het spel helpt leerlingen bewust te maken van het verschil tussen behoefte en verlangen.

Het feit dat sommige schoolbenodigdheden nog in goede staat zijn en opnieuw gebruikt kunnen worden, maakt leerlingen ook bewust van duurzaam en verantwoord consumeren.

Wiskunde – Getallen

- **1.1** De leerlingen kunnen tellen en terugtellen met eenheden, tweetallen, vijftallen en machten van tien.
- **1.3** De leerlingen kennen de betekenis van: optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen, veelvoud, deler, gemeenschappelijke deler, grootste gemeenschappelijke deler, kleinste gemeenschappelijk veelvoud, procent, som, verschil, product, quotiënt en rest. Zij kunnen correcte voorbeelden geven en kunnen verwoorden in welke situatie ze dit handig kunnen gebruiken.
- **1.6** De leerlingen kunnen volgende symbolen benoemen, noteren en hanteren: $= < > + - \times \div \% ()$ in bewerkingen.
- **1.8** De leerlingen kunnen gevarieerde hoeveelheidsaanduidingen lezen en interpreteren.
- **1.9** De leerlingen kunnen in gesprekken de geleerde symbolen, terminologie, notatiewijzen en conventies gebruiken.
- **1.13** De leerlingen voeren opgaven uit het hoofd uit waarbij ze een doelmatige oplossingsweg kiezen op basis van inzicht in de eigenschappen van bewerkingen en in de structuur van getallen.

Wiskunde – Meten

- **2.11** De leerlingen kunnen in reële situaties rekenen met geld en geldwaarden.

Wiskunde - Strategieën en probleemoplossende vaardigheden

- **4.1** De leerlingen kunnen met concrete voorbeelden aantonen dat er voor hetzelfde wiskundig probleem met betrekking tot getallen, meten, meetkunde en ruimtelijke oriëntatie, soms meerdere oplossingswegen zijn en soms zelfs meerdere oplossingen mogelijk zijn afhankelijk van de wijze waarop het probleem wordt opgevat.
- **4.2** De leerlingen zijn in staat om de geleerde begrippen, inzichten, procedures, met betrekking tot getallen, meten en meetkunde, zoals in de respectievelijke eindtermen vermeld, efficiënt te hanteren in betekenisvolle toepassingssituaties, zowel binnen als buiten de klas.
- **4.3** De leerlingen kunnen met concrete voorbeelden uit hun leefwereld aangeven welke de rol en het praktisch nut van wiskunde is in de maatschappij.

Sociale vaardigheden - Domein relatiewijzen

- **1.2** De leerlingen kunnen in omgang met anderen respect en waardering opbrengen.
- **1.5** De leerlingen kunnen bij groepstaken leidinggeven en onder leiding van een medeleerling meewerken.


Sociale vaardigheden - Domein samenwerking

- **3.** De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid op basis van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

CHECKLIST VOORBEREIDING

- ☐ De posters ophangen aan de muur
- ☐ De 3 winkels klaarzetten en het schoolmateriaal verdelen
- ☐ De grote kaartjes 'Vervoermiddel' aan weerszijden van de spelborden leggen
- ☐ Voor elke klant/groep klanten een portefeuille en een pennenzak met de lijst van schoolbenodigdheden klaarleggen
- ☐ Een startbudget van 20 euro in de portefeuilles stoppen
- ☐ Het resterende geld gelijk verdelen over de kassa's van de verkopers

HET SPEL SAMENGEVAT

1. Situatieschets: de leerlingen kopen aan het begin van het schooljaar zelf hun schoolmateriaal.
2. De leerlingen nemen een kaartje om het volgende te kennen:
 - A. Hun rol: verkoper of klant
 - B. Hun winkel: de rode, de blauwe of de groene
 - C. Hun groepje: de step (groepje dat als eerste zijn aankopen mag doen) of de fiets
3. De klanten:
 - A. Krijgen een pennenzak en een lijst met schoolmateriaal dat ze moeten kopen om hun pennenzak aan te vullen.
 - B. Mogen maar één soort product kopen per keer dat ze in de winkel komen.
 - C. Mogen, als ze geld over hebben, een "extraatje"  kopen.



Wikifin is het programma financiële educatie van de Autoriteit voor Financiële Diensten en Markten (FSMA). Dat is een autonome, openbare instelling zonder commercieel doel, die toezicht houdt op de Belgische financiële sector. Een van haar taken is bijdragen aan de bescherming van de financiële consument. Naast acties voor het grote publiek ondersteunt Wikifin leerkrachten om financiële educatie aan bod te laten komen in de klas.

Meer info: www.wikifin.be

Het educatieve spel 'ABC van het Budget' is een uitgave van FSMA/Wikifin, Congresstraat 12-14, 1000 Brussel. Tel. 02 220 52 11 • www.wikifin.be/nl • info@wikifin.be

Niets uit deze uitgave mag worden veelelvoudigd, verspreid of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande toestemming van de FSMA.

©FSMA, Brussel, 2024.

V.U.: Jean-Paul Servais, Congresstraat 12-14, 1000 Brussel

Hoewel we voor de vlotte leesbaarheid van de spelregels de mannelijke vorm gebruikt hebben als algemene vorm, bedoelen we dit genderneutraal.